



# **Benutzerhandbuch**

Ulead Systems, Inc.

Erste deutsche Ausgabe von Ulead COOL 3D Version 2.5, April 1999  
© 1997-1999 Ulead Systems, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche Genehmigung von Ulead Systems Inc. in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, seien es elektronische oder mechanische Methoden, Photokopieren, Aufnehmen, in abrufbarem System Speichern oder in irgendeine Sprache Übersetzen, reproduziert oder übertragen werden.

### ***Softwarelizenz***

Die Benutzung der in diesem Dokument beschriebenen Software unterliegt einer Lizenzvereinbarung, die dem Produkt beigelegt ist. Die Lizenzvereinbarung bestimmt zulässigen und unzulässigen Gebrauch des Produktes.

### ***Lizenzen und Warenzeichen***

ICI Library © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc., das Ulead-Logo und Ulead COOL 3D sind Warenzeichen von Ulead Systems, Inc. Alle anderen in diesem Handbuch erwähnten Produktnamen und eingetragenen oder nicht eingetragenen Warenzeichen sind nur zum Zweck der Identifizierung erwähnt und sind das ausschließliche Eigentum ihrer Halter.

### ***Musterdateien***

Die auf der CD-ROM zur Verfügung gestellten Musterdateien dürfen für persönliche Demonstrationen, Produktionen und Präsentationen verwendet werden. Das Recht auf kommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung wird nicht gewährt.

### **Ulead Systems, Inc.**

#### **USA**

970 West 190th Street, Suite 520  
Torrance, CA 90502  
Tel: (+310) 523-9393  
Fax: (+310) 523-9399

#### **Europa**

Wolfenbütteler Str. 33  
38102 Braunschweig, Germany  
Tel.: (+49) 531 220790  
Fax: (+49) 531 220799

#### **International**

10F, No.45, Tung Hsing Road  
Taipei, Taiwan 110  
Tel.: (+886) 2 2764-8599  
Fax: (+886) 2 2764-9599

#### **Japan**

No. 31, Hills 2  
Setagaya Business Square  
4-10-3 Yohga, Setagaya-ku  
Tokyo 158-0097, Japan  
Tel.: (+81) 3 5491-5661  
Fax: (+81) 3 5491-5663

#### **URL**

<http://www.ulead.com>

# Inhaltsverzeichnis

## Willkommen bei Ulead

<b>COOL 3D 2.5 .....</b>	<b>4</b>
--------------------------	----------

<b>Was es Neues gibt .....</b>	<b>4</b>
--------------------------------	----------

<b>Plug-in-Effekte .....</b>	<b>6</b>
------------------------------	----------

<b>Schrägeeffekte .....</b>	<b>8</b>
-----------------------------	----------

<i>Eindruck .....</i>	<i>8</i>
-----------------------	----------

<i>Vertiefung .....</i>	<i>9</i>
-------------------------	----------

<i>Rahmen .....</i>	<i>10</i>
---------------------	-----------

<b>Objekteffekte .....</b>	<b>11</b>
----------------------------	-----------

<i>Tanz .....</i>	<i>11</i>
-------------------	-----------

<i>Zeichen (G) .....</i>	<i>12</i>
--------------------------	-----------

Zeichen Bewegung (G) .....	13
----------------------------	----

Zeichen Drehen (G) .....	14
--------------------------	----

Zeichen Größe (G) .....	15
-------------------------	----

Zeichen Schräge (G) .....	16
---------------------------	----

Oberflächenanimation .....	18
----------------------------	----

Pfadanimation .....	20
---------------------	----

<b>Globaleffekte .....</b>	<b>22</b>
----------------------------	-----------

<i>Bewegungsunschärfe .....</i>	<i>22</i>
---------------------------------	-----------

<i>Glühen .....</i>	<i>24</i>
---------------------	-----------

## Willkommen bei Ulead COOL 3D 2.5

Ulead COOL 3D 2.5 bietet Ihnen jetzt noch mehr Werkzeuge und Animationseffekte und ermöglicht Ihnen, unbewegte und animierte Titel zu erstellen, die einfach umwerfend sind.

### Was es Neues gibt

Es gibt deutliche Verbesserungen in dieser Version von Ulead COOL 3D, dem Programm, das bereits zum Industriestandard für das Erstellen von 3D-Titeln geworden ist. Die intuitive Benutzeroberfläche ermöglicht nach wie vor unglaublich einfaches Erstellen von atemberaubenden unbewegten und animierten Titeln. Darüber hinaus geben Ihnen eine Reihe von Modifikationen und Zusätzen extra Power zum Kreieren von Titeln mit dem besonderen Etwas. Zu den Neuerungen gehören:

- **Ausgabe mit hoher Auflösung**

Ulead COOL 3D ermöglicht Ihnen jetzt, eine höhere Ausgabeauflösung für Ihren Titel auszuwählen. Ein Dialogfeld erscheint, wenn Sie Datei: Drucken, Datei: Bilddateien erstellen (BMP und JPG) und Bearbeiten: Kopieren als (Bitmap- und Ulead- Objekt) auswählen, in dem Sie die Bildauflösung nach Belieben einstellen können.

- **Sofortiges Ansehen von animierten Voreinstellungen**

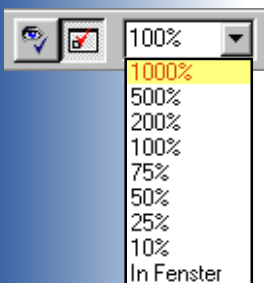
Voreingestellte Miniaturanimationen auf der EasyPalette können jetzt schneller geladen und angesehen werden.

- **Zoomsteuerung**

Die Standardleiste enthält jetzt eine Zoomsteuerung für einfacheres Ansehen und Bearbeiten.

- **Pop-up-Menü für Rechtsklicken, Ziehen und Ablegen von Voreinstellungen**

Ermöglicht Ihnen, individuelle Attribute jeder Vorgabe in den Ordnern Galerie, Licht & Farbe und Bewegung auf die EasyPalette zu ziehen. Klicken Sie einfach auf die rechte Maustaste, wenn Sie eine Vorgabe von der EasyPalette ziehens. Es erscheint ein Menü, in dem Sie die Attribute zum Anwenden auswählen können.



- **Verbesserte Bewegungsattribute**

Bewegungsattribute auf der Animationsleiste sind jetzt in drei Kategorien aufgeteilt: *Position*, *Orientierung* und *Skala*. Hierdurch haben Sie eine bessere Kontrolle über jeden Aspekt Ihrer Animation in den Hauptrahmen.

- **Bildratensteuerung**

Mit Hilfe der zusätzlichen Bildratensteuerung können Sie bestimmen, wie schnell Ihr Titel wiedergegeben wird.

**Hinweis:** Ihr Computer ist evtl. nicht in der Lage, die Animation mit der angegebenen Rate wiederzugeben und die Animation erscheint langsamer. Wenn Sie die Animation in Originalgeschwindigkeit ansehen wollen, speichern Sie die Datei als .GIF- oder .AVI-Format.

- **Feldbasierende überlappende Videoausgabe**

Beim Speichern von Animationsfolgen in BMP-, JPG-, TGA- und AVI-Formaten können Sie feldbasierende überlappende Videoausgabe unterstützen. Dies bedeutet, daß die Animation ohne Probleme auf einem herkömmlichen Fernsehbildschirm wiedergegeben werden kann.



- **Texturfilteroption für hohe Auflösung**

Wenn Sie diese Option auf der Texturattributleiste auswählen können Sie Verunreinigungen auf Texturbildern mit niedriger Auflösung für eine Ausgabe mit hoher Auflösung entfernen.

- **DirectX HAL für eine verbesserte Ausführung**

Mit dieser Version können Sie direkt auf DirectX 6.1 Hardware Abstraction Layer (HAL) zum Rendern Ihrer Projekte zugreifen. Wenn Ihre Anzeigekarte DirectX 6.1 unterstützt, ermöglicht Ihnen das Auswählen dieser Option im Bild-Menü eine bessere Ausführung der Animationen.

- **Leistungsstarke neue Plug-ins**

Eine Reihe von neuen Plug-ins gibt Ihnen mehr Power zum Erstellen von beeindruckenden Effekten für Texte und Animationen. Jeder Plug-in kommt mit sofort anwendbaren Voreinstellungen und die Attributleiste ermöglicht Ihnen, jeden Effekt frei einzustellen. Auf den folgenden Seiten finden Sie mehr Einzelheiten und Tips.

## Plug-in-Effekte

Ulead COOL 3D 2.5 enthält eine besonders große Anzahl von Plug-in-Effekten, die Sie auf Ihre Titel anwenden können. Jeder Effekt kommt mit Voreinstellungen, die in der EasyPaLETTE gezeigt werden. Wenn Sie die Voreinstellungen ansehen wollen, öffnen Sie die entsprechenden Ordner im Dateiverzeichnis der EasyPaLETTE. Zum Anwenden einer Voreinstellung auf Ihren Titel klicken Sie einfach ein Miniaturbild doppelt an oder ziehen Sie es auf Ihren Titel. Sie können es auch mit der rechten Maustaste anklicken und dann Anwenden auswählen. Wenn Sie die Voreinstellung angewandt haben, können Sie den Effekt mit Hilfe der Optionen auf der Attributleiste fein einstellen.

*EasyPaLETTE Dateiverzeichnis*

*EasyPaLETTE Miniaturen*

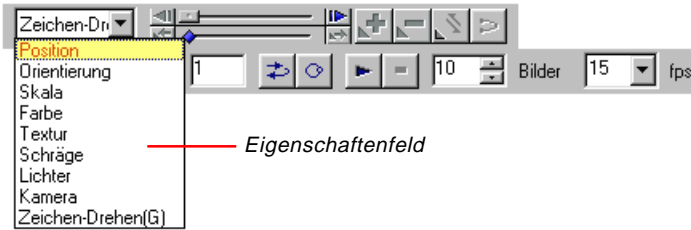


*F/X-Schaltfläche*

*Attributleiste*

Wenn Sie einen Plug-in selbst einstellen wollen, ohne eine Voreinstellung zu benutzen, wählen Sie den entsprechenden Ordner im Dateiverzeichnis der EasyPaLETTE aus. Für Schräge-Plug-ins erscheint ein Schrägemodus-Feld auf der linken Seite der Attributleiste. Wählen Sie einen Schräge-Modus aus der Liste aus und es erscheinen die Eigenschaften für diesen Effekt. Für Objekteffekte erscheint die Schaltfläche F/X auf der Attributleiste. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Eigenschaften für den jeweiligen Effekt anzusehen und die Einstellungen zu verändern.

## Animationsleiste



Alle Plug-ins ermöglichen Ihnen, bestimmte Variablen für die Hauptbildeinstellungen in animierten Titeln zu verändern. Sobald Sie eine Voreinstellung angewandt oder die Attributleiste für einen bestimmten Plug-in aktiviert haben, wird der Effekt im Eigenschaftensfeld auf der rechten Seite der Attributleiste aufgelistet. Wenn Sie mit Hauptbildern für einen bestimmten Plug-in arbeiten, sollten Sie sicher gehen, daß Sie den richtigen Effekt im Feld Eigenschaften und im Dateiverzeichnis der EasyPalette ausgewählt haben.

## Attributleiste mit ToolTips



Während Sie einen Plug-in-Effekt einstellen, werden ToolTips gezeigt, wenn Sie die Maus über einzelne Attribute führen. Es erscheint der Name des Attributes, gefolgt von einem (G) oder (K). G bedeutet globale Information und K steht für Hauptbildinformation. Diese ist wichtig zum Verstehen, wie animierte Titel erstellt und manipuliert werden können. Bei einem Attribut, das als global bezeichnet wird, bleiben die Einstellungen für diesen Aspekt für die gesamte Dauer der Animation gleich, unabhängig von dem Hauptbild, in dem Sie die Einstellungen vornehmen. Bei einem Attribut mit Hauptbildinformation können die Einstellungen des Aspektes von Hauptbild zu Hauptbild unterschiedlich sein.

## Schrägeffekte

Neue Schrägeffekt-Plug-ins ermöglichen Ihnen, umwerfende Titel für Dokumente oder Webseiten zu erstellen. Lassen Sie den Text durch eine Platte hindurchgehen, drucken Sie ihn hinein oder geben Sie einem Titel einen ins Auge springenden Rahmen. Für diese drei

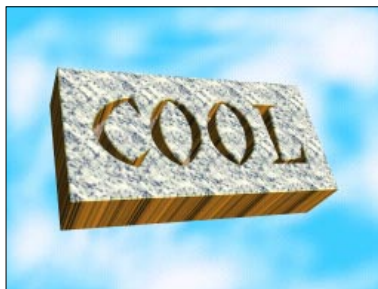
Hervorstehen:	Gewicht:	Rand:	Tiefe:	Präzision:
100	5	5	10	3
Plattenschräge:		Extrabreite:	Extrahöhe:	
Keine		10	10	
Objekt:				
<input checked="" type="checkbox"/> Vorderseite benutzen <input type="checkbox"/> Text drehen				

Effekte können Sie die Plattenschräge einstellen, die Größe der Platte bestimmen und unterschiedlichen Text auf Vorder- und Rückseite eingeben. Sie können auch mit Hilfe der neuen Schaltfläche Grafik importieren Formen in EMF- und WMF-Dateiformaten auf die Rückseite der Platte importieren.

### Eindruck

Mit Hilfe des Eindruck-Effektes können Sie Ihrem Titel einen Hauch von Einzigartigkeit verleihen. Sie können auch unterschiedlichen Text auf die Vorder- und die Rückseite eingeben.

Wählen Sie höhere Tiefe-Werte aus, um einen stärkeren Eindruck zu erzeugen.



Verbinden Sie den Eindruck-Effekt mit verschiedenen Objekten für interessante Resultate.





## Vertiefung

Lassen Sie Ihren Text gerade durch die Platte hindurchgehen. Hierdurch bekommen Sie ein Vielzahl von neuen Designmöglichkeiten. Wie bei den anderen Platteneffekten können Sie bei Vertiefung ebenfalls unterschiedlichen Text auf die beiden Seiten der Platte geben.



Lassen Sie Ihren Titel einen besonderen Hintergrund



Sie können weitere Lagen von Grafiken hinter der Platte hervorheben. Wählen Sie hierzu einfach ein interessantes Bild als Hintergrund aus.



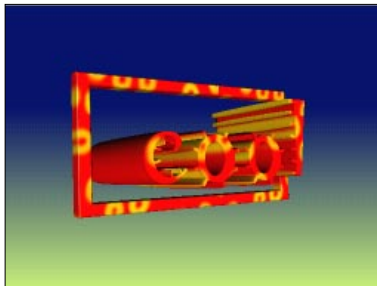
Lassen Sie ein zweites dreidimensionales Objekt durch den Titel hindurchgehen.

[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)

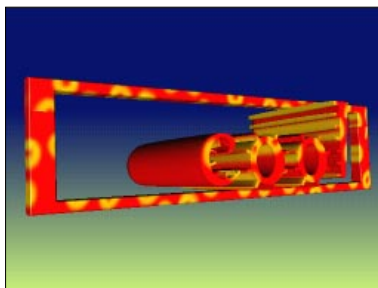
## ***Rahmen***

Erstellen Sie einen dreidimensionalen Rahmen um den Titel herum, um ihn stärker hervorzuheben. Unter anderem ermöglicht Ihnen die Attributleiste, die Schrägeigenschaften des Rahmens und des Textes individuell zu bestimmen und deren Größe zu verändern.

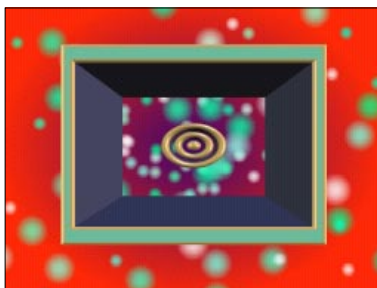
Passen Sie die Schrägen des Rahmens und des Textes unabhängig voneinander an, um verschiedene Brennpunkte zu erzeugen. In diesem Beispiel hat der Text einen wesentlich größeren Tiefenwert, so daß er aus dem Rahmen hervorzustehen



Sie können die Größen des Rahmens und des Textes unabhängig voneinander verändern. Auf der Attributleiste können Sie für beide die Höhe und die Breite



Machen Sie ein Hintergrund zum Brennpunkt, indem Sie die Schrägeigenschaften des Rahmens einstellen.



## Objekteffekte

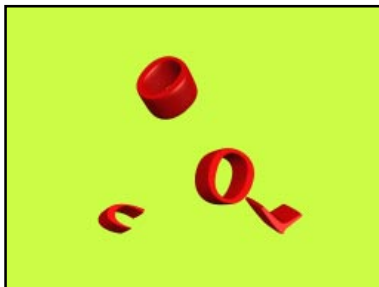
Objekt-Plug-ins geben Ihnen die Möglichkeit, sehr dynamische Titel zu erstellen, die dem Betrachter förmlich ins Auge springen. Wenden Sie diese Plug-ins auf alle Objekte in Ihrem Titel an oder wählen Sie nur ein zwei Objekte für diese Effekte aus. Choreographieren Sie dann eine komplette Verlaufsfolge, bewegen Sie Ihren Titel um eine dreidimensionale Fläche herum, lassen Sie Ihren Text tanzen oder verdrehen Sie ihn.

### Tanz

Mit diesem Plug-in können Sie Ihren Text tanzen lassen. Wählen Sie einen Tanzmodus auf der Attributleiste aus, um Ihren Titel *schütteln*, *streuen* und *rückprallen* zu lassen, oder erstellen Sie eine *Wellenform*. Andere Optionen ermöglichen Ihnen, zu bestimmen, auf welche Weise Ihr Text tanzt.

Tanzmodus:	Folge:	Freq:	Amp:	Tempo:	Variation:	Basiswert:
<b>Welle</b>	Alle	20	10	10	25	30

Hinweis: Auf der Attributleiste erscheinen verschiedene Eigenschaften, je nach dem, welchen Tanzmodus Sie ausgewählt haben.



**Rückprall** Die Buchstaben in Ihrem Titel fallen zu Boden und springen zurück. Sie können die Elastizität Ihres Titels einstellen, indem Sie die Variablen auf der Attributleiste

[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)



**Streuen** Die Buchstaben in Ihrem Titel entfernen sich tanzend voneinander. Sie können bestimmen, wie weit die Streuung reicht, indem Sie den Radius auf der Attributleiste anpassen.

## Zeichen (G)

**Tip:** Eine Möglichkeit, besser zu verstehen, wie Zeichen (G)-Attribute mit Hauptbildern koordiniert werden können, ist das Anwenden von Voreinstellungen auf den Titel. Hierbei können Sie beobachten, wie sich die Werte für jedes Hauptbild ändern. Zum Anwenden von Voreinstellungen ziehen Sie die Beispielminiaturen einfach auf den Titel oder klicken Sie sie doppelt an.

Diese Plug-ins ermöglichen Ihnen, individuelle Elemente innerhalb einer Text- oder Objektfolge zu verändern, ohne viel Zeit auf das Anpassen einzelner Elemente zu verwenden. Das G steht für global, was bedeutet, daß die meisten Einstellungen, die Sie vornehmen können, für die Gesamtdauer der Animation gültig sind. Wenn Sie diese Effekte anwenden, bewegen sich die individuellen Elemente gleichzeitig oder nacheinander in einer bestimmten Reihenfolge. Es stehen vier Zeichen-Plug-ins für Ihren Titel zur Verfügung: Bewegung, Drehen, Größe und Schräge. Im Folgenden finden Sie mehr Einzelheiten.

### Die Attributleiste

Für jeden Zeichen (G)-Plug-in gibt es zwei Reihen von Variablen auf der Attributleiste. Auf der oberen Reihe gibt es einige Attribute, die bei allen Zeichen (G)-Plug-ins gleich sind. Das Verstehen der Attribute ist der Schlüssel zum erfolgreichen Arbeiten mit animierten Titeln.



**Stufe** Bestimmt, in welchem Ausmaß der Effekt auf Ihren Text angewandt wird. Ein Wert von 0 bedeutet, daß der Text nicht beeinflusst wird, während ein Wert von 100 bedeutet, daß alle Einheiten des Textes beeinflusst werden. Dies ist die einzige Variable, die in den Haupt-bildeinstellungen verändert werden kann.

**Verlaufsfolge** Bestimmt die Reihenfolge, in der der Effekt auf die einzelnen Buchstaben angewandt wird.

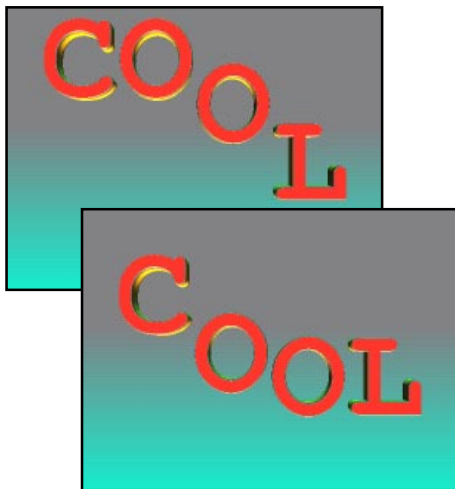
**Beschleunigung** Bestimmt die Geschwindigkeitsveränderung einzelner Elemente des Textes innerhalb der Verlaufsfolge.

**Überlappen** Bestimmt, zu welchem Ausmaß die Veränderung einzelner Elemente des Textes gleichzeitig stattfindet.

**Zum Ursprung** Bringt jedes einzelne Element in seinen Originalzustand zurück, nachdem die bestimmte Bewegung in der Folge abgeschlossen ist.

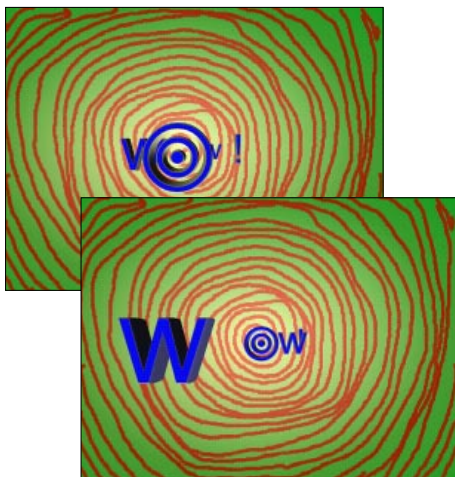
## Zeichen Bewegung (G)

Mit diesem Plug-in können Sie Buchstaben in Ihrem Titel in beliebige Richtungen entweder nacheinander, als eine Gruppe oder in einer Kombination von beiden bewegen lassen. Stellen Sie die X-, Y- und Z-Werte ein, um zu bestimmen, wie weit und in welche Richtung Ihr Titel sich bewegt.



X-Wert:	Y-Wert:	Z-Wert:
0	0	0

Positive Y-Werte ziehen Ihren Titel nach oben wie in diesem Beispiel. Sie können Buchstaben auch abfallen lassen, indem Sie negative Y-Werte benutzen.



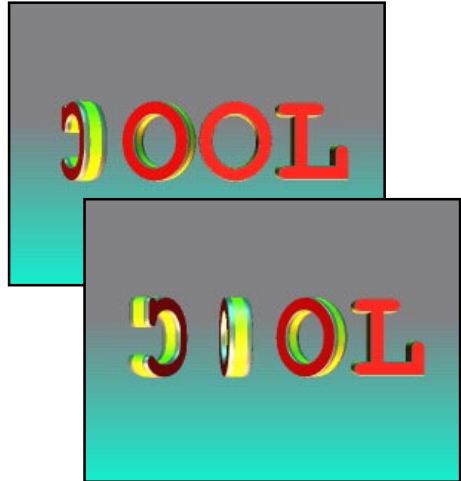
Durch Eingabe von Z-Werten können Sie den Titel näher zum Betrachter bringen. Bei positiven Werten entfernen sich die Objekte vom Betrachter, während negative Werte die Objekte auf den Betrachter zukommen lassen.

## Zeichen Drehen (G)

Geben Sie Ihren Buchstaben eine einzigartige Drehung in beliebige Richtungen. Wählen Sie Winkelwerte aus, um zu bestimmen, wie oft das Objekt gedreht wird (360 bedeutet eine volle Umdrehung). Sie können auch verschiedene Drehzentren auswählen, so daß die Buchstaben sich von verschiedenen Punkten aus zu drehen scheinen.

X-Winkel:	Y-Winkel:	Z-Winkel:
0	0	0

Lassen Sie Ihren Text in einer bestimmten Folge umherwirbeln. Stellen Sie den Wert für den Y-Winkel so ein, daß die Buchstaben um eine vertikale Achse gedreht werden.



Lassen Sie den Titel hin und her schwingen, indem Sie das Drehzentrum auf Vorderseite-RO einstellen und einen Wert für den X-Winkel eingeben.



[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)

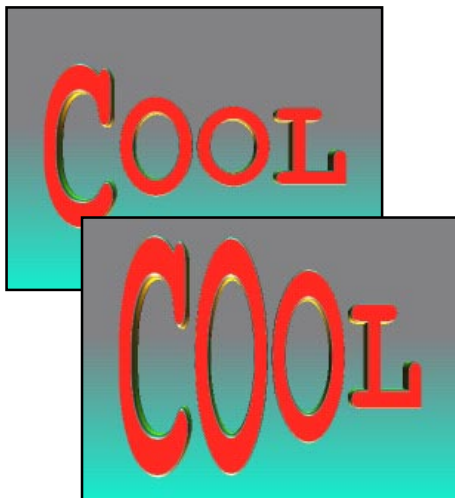
### Das Drehzentrum

Wählen Sie ein Drehzentrum auf der Attributleiste aus, um zu bestimmen, von welchem Punkt aus sich die Buchstaben in Ihrem Text drehen. *Vorderseite-LO* bedeutet, daß die Buchstaben sich um einen Punkt auf der *Vorderseite* des Buchstabens *links oben* drehen. Dementsprechend bedeutet *LU* links unten, *RO* rechts oben und *RU* rechts unten. Ähnliche Menüs gibt es für die Effekte **Zeichen-Größe** und **Zeichen-Schräge**.

Mitte	▲
Vorne-LO	
Vorne-LU	
<b>Vorne-RO</b>	
Vorne-RU	
Hinten-LO	
Hinten-LU	▼

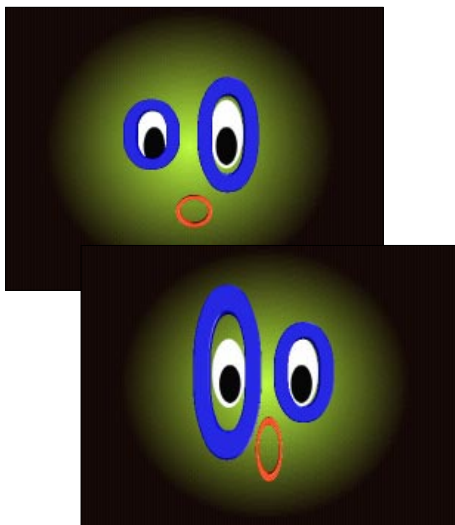
## Zeichen Größe (G)

Mit diesem Zeichen (G) Plug-in können Sie die Buchstaben Ihres Titels anwachsen oder schrumpfen lassen. Sie können die Richtung bestimmen, in welcher die Buchstaben wachsen, indem Sie X-, Y-, und Z-Werte eingeben. Mit Hilfe des Skalierungszentrums können Sie einen Punkt auswählen, von dem aus die Buchstaben zu wachsen scheinen.



X-Wert:	Y-Wert:	Z-Wert:
0	0	0

Durch Anpassen der Y-Werte können Sie bestimmen, in welche Höhe die Buchstaben

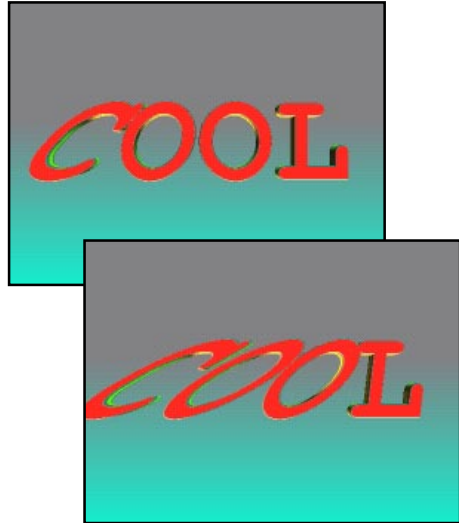


Erstellen Sie einen beeindruckenden Titel. In diesem Beispiel wurden zwei verschiedene Objekte benutzt.

## Zeichen Schräge (G)

Krümmen und ziehen Sie Ihren Text in beliebige Richtungen. Auf der Attributleiste können Sie das Zentrum und die Richtung der Schräge einstellen.

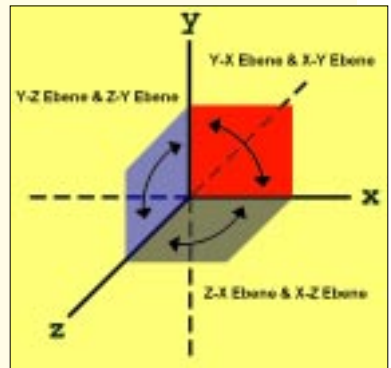
Ziehen Sie Ihren Text nach oben und nach rechts, indem Sie Vorderseite-LU als Schräge-zentrum auswählen und dann einen positiven Wert für die X-Y-Ebene eingeben.



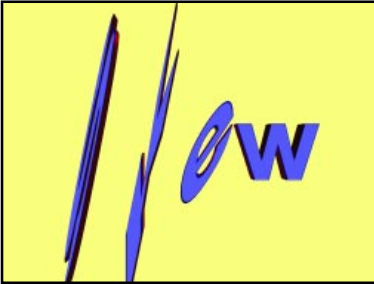
### Die Attributleiste

Der Schräge-Plug-in ermöglicht Ihnen, die Richtung, in welcher sich der Titel neigt, einzustellen. Diese Bewegung wird durch verschiedene Ebenen, die sich auf der Attributleiste befinden, angezeigt. Das folgende Diagramm beschreibt, wie diese Ebenen funktionieren.

X-Y-Ebene: 0	Y-X-Ebene: 0	Y-Z-Ebene: 0
Z-Y-Ebene: 0	X-Z-Ebene: 0	Z-X-Ebene: 0



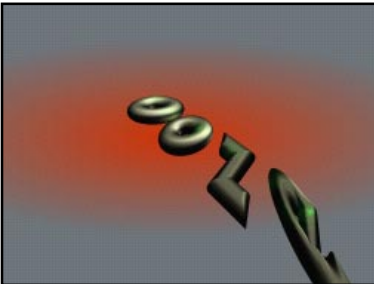




In diesem Beispiel geht die Schräge von der X-Y-Ebene aus.



In diesem Beispiel werden die Buchstaben von der Y-Z-Ebene aus schief gestellt.



Verbinden Sie den Schrägeffekt mit einfachen Einstellungen für Position, um Ihren Titel aus dem Bildschirm herausgehen zu lassen.

[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)

## Oberflächenanimation

Mit diesem Effekt können Sie Ihren Text um ein dreidimensionales Objekt herum bewegen. Sie können die Größe des Objektes, den Typ des Pfades und die Richtung, in die sich der Titel bewegt, einstellen. Viele andere Optionen stehen auf der Attributleiste zum Einstellen des Effektes zur Verfügung.

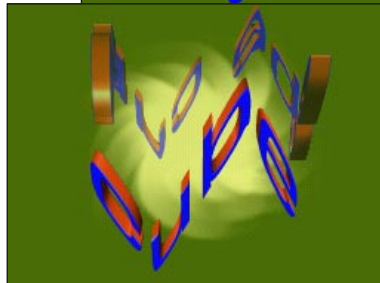
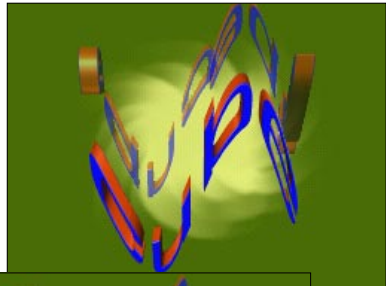
Oberfläche:	Pfad:	Freq:	Amp:	Umwickel-Stil:	<input type="checkbox"/> Wie Oberfläche
Zylinder	Dreieck	20	20	Nein	
Größe:	Orientierung:		Stufe:		
X: 20 Y: 20 Z: 20	X: 0 Y: 0 Z: 0		0		

**Oberfläche** Spezifizieren Sie ein dreidimensionales Objekt: eine Kugel, ein Würfel oder ein Zylinder. In diesem Beispiel bewegt sich der Titel um die Oberfläche eines Zylinders herum.



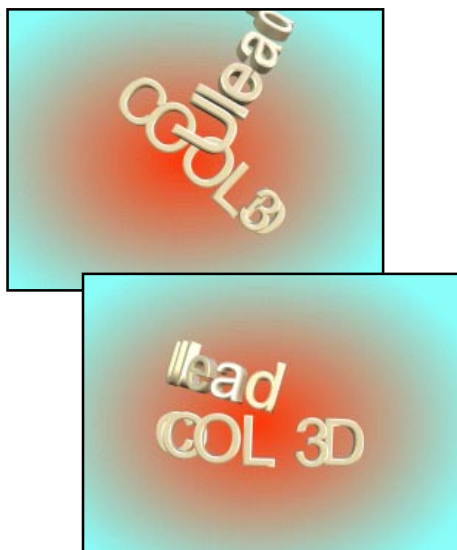
[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)

**Pfad** Bestimmen Sie, welcher Art von Pfad der Titel folgt, wenn er sich um ein Objekt herum bewegt. Zusätzlich zum horizontalen und vertikalen *Linien*-Pfad können Sie auch *Sinus* (oben) und *Dreieck* (unten) auswählen.





**Umwickel-Stil** Stellen Sie ein, wie Sie Ihren Titel um die Oberfläche eines dreidimensionalen Objektes wickeln wollen. *Keine* bedeutet, daß die Buchstaben nach vorne zeigen, während sie sich um das Objekt drehen. Bei *Position* bewegt sich der Titel um das Objekt herum und die Buchstaben drehen sich, wenn sie sich um die Rückseite des Objektes bewegen. *Masche* ist ähnlich der Option *Position*, aber der Titel wird zusätzlich den Konturen der Oberfläche



Sie können auch zwei Objekte sich gegenseitig umrunden lassen. Mit dem Oberflächenanimation-Plug-in geht dies schnell und einfach.

## Pfadanimation

Animieren Sie Ihren Titel entlang eines vorgegebenen Pfades, so daß er physikalischen Naturgesetzen zu folgen scheint. Es gibt eine Vielzahl von coolen Effekten, mit denen Sie Ihren Titel unglaublich dynamisch machen können. Im Folgenden stellen wir ein paar Beispiele für die Pfadoptionen vor.

**Hinweis:** Je nach dem, welchen Pfad Sie ausgewählt haben, erscheinen unterschiedliche Eigenschaften auf der Attributleiste.

Pfad:	Freq:	Amp:	Stufe:	Normal passend:	Ausgangspunkt:	
Kräuseln	30	20	0	Keine	X: 0	Y: 0

**Tornado** Lassen Sie Text und Objekte so richtig von einem Tornado aufwirbeln, wobei Sie die Geschwindigkeit und die Stärke einstellen können.



**Kräuseln** Lassen Sie Ihren Titel flüssig erscheinen. Auf der Attributleiste können Sie bestimmen, wie groß die Wellen sind und von welchem Punkt sie auszugehen



[Klicken Sie hier, um eine Animation anzusehen.](#)

**Wind** Lassen Sie Ihren Text im Wind flattern, wobei es sich um eine leichte Brise oder um Sturmböen handeln kann. Benutzen Sie diesen Effekt zusammen mit dem Eindruck- oder Platte-Effekt, wenn Sie den Titel in eine Flagge verwandeln wollen.

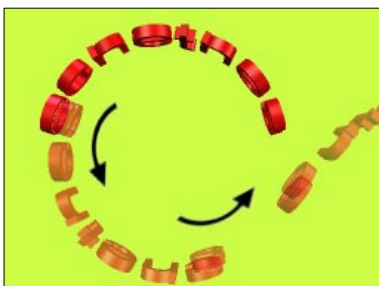




**Bogen** Lassen Sie Ihren Titel in einem Bogen über den Bildschirm fliegen. Für diesen Effekt können Sie die Anfangsgeschwindigkeit des Wurfes und die Richtung sowie andere Faktoren



**Pendel** Lassen Sie Ihren Titel wie den Pendel einer Uhr schwingen. Sie können bestimmen, wie hoch der Text schwingt und wie die einzelnen Elemente im Pendelschwung angeordnet sind. Geben Sie einen Wert für die Decke ein, um den Radius für den Pendel zu bestimmen.



**Schleuder** Drehen Sie den Titel im Kreis umher und lassen Sie ihn dann aus der Bahn fliegen. Sie können bestimmen, an welchem Punkt der Titel wegfliegt. In diesem Beispiel ist der Schleuder-Typ auf *Vertikal* eingestellt. Hierdurch wird der Eindruck von Schwerkraft hervorgehoben.

## Globaleffekte

Mit den neuen Global-Plug-ins können Sie beeindruckende Effekte auf alle Objekte in Ihrem Titel anwenden. Lassen Sie Ihren Text wie eine Neonreklame glühen oder geben Sie ihm eine besondere Aura. Sie können dem Text auch den Anschein von Bewegung verleihen.

### Bewegungsunschärfe

Dieser Plug-in gibt dem Text den Anschein von Geschwindigkeit und dynamischer Bewegung. Eine Vielzahl von Einstellungen ermöglicht Ihnen, einen einzigartigen Effekt zu kreieren.

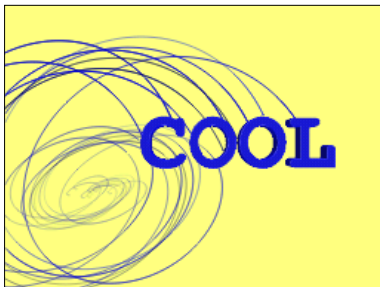
Typ:	Pfad:	Dichte:	Länge:	Richtung:
Verborgen	Gerade	5	20	20
Ende:	Zusammenlauf:	Amplitude:	Frequenz:	
10	50	20	10	

Verbinden Sie den Effekt Bewegungsunschärfe mit einfacher Animation für eine zusätzliche Betonung der Bewegung. In diesem Beispiel ist die Art des Verschimmens auf *Fortlaufend* eingestellt, so daß der Text einen geraden

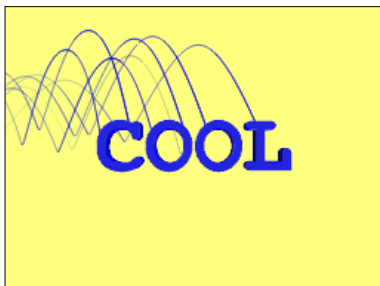


Wenn Sie *Verborgen* als Verschimmen-Typ auswählen, hinterläßt Ihr Titel eine Spur von Schattenbildern. In diesem Beispiel wurde *Sinus* als Pfad ausgewählt.

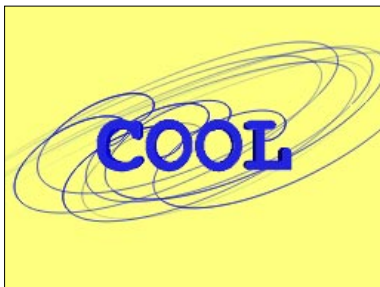




Lassen Sie Ihren Text in Kreisen umherwirbeln, indem Sie *Spirale* als Pfad



Geben Sie Ihrem Titel eine energische Sprungbewegung, indem Sie *Rückprall* als Pfad auswählen. Passen Sie die Werte für Amplitude und Frequenz an, um genau zu bestimmen, wie Ihr Objekt zurückspringt .



Erstellen Sie eine Wirbelbewegung, indem Sie als Pfad *Strudel* auswählen.



Lassen Sie den Titel sich schnell vom Betrachter entfernen, indem Sie negative Werte für Zusammenlauf

## Glühen

Lassen Sie Ihren Titel glühen wie eine Neonreklame oder geben Sie ihm einfach eine besondere Aura. Für diesen Effekt können Sie die Farbe, die Transparenz, die Breite und die Intensität des Glühens einstellen.

Lassen Sie Ihren Titel radioaktiv strahlen.



Erstellen Sie eine fließende und aufblinkende Neonanzeige, indem Sie den Glühen-Plug-in mit Oberflächenanimation



## Ein Neonlicht blinken lassen

Wenn Sie Ihren Titel aufblicken lassen wollen, müssen Sie mit Hauptbildern arbeiten. Stellen Sie die Hauptbilder auf der Animationsleiste in Paaren ein, wobei jedes Hauptbild die gleichen Einstellungen hat. Ein Paar, daß die Parameter für Aus eingestellt hat, sollte die Breite 0 haben. Ein Paar, daß die Parameter für Ein eingestellt hat, sollte eine Breite größer als 0 haben. Die folgende Abbildung gibt Ihnen eine Vorstellung darüber, wie diese Paare platziert werden sollten. Der Abstand zwischen den Paaren sollte ein Bild nicht übersteigen.

